

Aplikasi Tata Tertib Berdasarkan Poin Untuk Pelanggaran Siswa Pada Sekolah Menengah Atas

Al Malikul Ikhwanda⁽¹⁾, Putra Pulla Pandika Widodo⁽²⁾, Lis Hafrida⁽³⁾

Program Studi Manajemen Informatika AMIK Dumai⁽¹⁾, Program Studi Teknik Informatika STMIK Dumai⁽²⁾, Program Studi Akutansi STIE Tuah Negeri Dumai⁽³⁾

Jl. Utama Karya, Bukit Batrem, Dumai Timur, Kota Dumai, Riau 28826

e-mail : wanda18.w1@gmail.com⁽¹⁾, pullapandika@gmail.com⁽²⁾, lis.hafrida@gmail.com⁽³⁾

Abstract

Schools are A tool to gain formal education. Schools have rules that must be followed, these rules are called the Code of Conduct. This code of conduct is binding and has sanctions based on points for each violation. Each student is given a book that contains school rules that must be followed. If a violation is committed by a student, the teacher who processes it will mark the violation committed in the code of conduct book. This book is held by each student, of course this is very risky, if this book is lost it can be difficult for the teacher who will process other student violations if the student commits another violation. So because it is designed an application that can manage this order so that no longer need the code of conduct held by each student. Each violation will be input directly by the teacher who processes it into the application and the number of points will increase along with the number of violations committed by students..

Keywords : Rules of Conduct, Applications, Student, Point

Abstrak

Sekolah merupakan sarana untuk menimba ilmu pendidikan formal. Sekolah memiliki aturan-aturan yang harus ditaati, aturan-aturan ini disebut dengan Tata Tertib. Tata tertib ini bersifat mengikat dan memiliki sanksi berdasarkan poin untuk setiap pelanggaran. Setiap siswa diberi sebuah buku yang berisi tata tertib sekolah yang harus di taati. Jika terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh siswa maka guru yang memprosesnya akan menandai pelanggaran yang dilakukan pada buku tata tertib. Buku ini dipegang oleh masing-masing siswa, tentu saja hal ini sangat berisiko, jika buku ini hilang maka dapat menyulitkan pihak guru yang akan memproses pelanggaran siswa yang lainnya jika siswa tersebut melakukan pelanggaran lagi. Maka oleh karena dirancang sebuah aplikasi yang dapat mengelola tata tertib ini sehingga tidak memerlukan lagi buku tata tertib yang dipegang oleh siswa masing-masing. Setiap pelanggaran akan diinputkan oleh langsung oleh guru yang memprosesnya ke dalam aplikasi serta jumlah poin akan bertambah seiring dari banyaknya pelanggaran yang dilakukan oleh siswa.

Kata Kunci : Tata Tertib, Aplikasi, Siswa , Poin

1. PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat menuntut ilmu pendidikan secara formal, baik itu sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas. Pendidikan bertujuan untuk menciptakan manusia yang berkualitas dan berkarakter, oleh karena itu sangat diperlukan aturan-aturan yang dapat membuat sikap manusia tersebut lebih bermoral untuk dapat mewujudkannya maka setiap sekolah memiliki aturan- aturan atau yang biasanya disebut dengan Tata Tertib. Setiap tata tertib ini bersifat mengikat dan harus dipatuhi oleh setiap siswa, tentu saja tidak hanya siswa dalam hal ini, namun juga harus dipatuhi oleh semua warga sekolah, seperti guru, elemen sekolah dan siswa maka akan tercipta kondisi lingkungan yang baik. Namun jika guru, elemen sekolah dan siswa tidak mendukung atau mematuhi tata tertib ini akan mengakibatkan tata tertib tidak berjalan dengan baik dan lingkungan sekolah tidak baik.

SMA YKPP Dumai merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Tata Tertib yang sangat ketat terhadap siswa. Setiap siswa diberikan buku pegangan tata tertib sebagai kontrol terhadap pelanggaran yang dilakukan siswa, buku ini berisikan pasal-pasal beserta poin untuk setiap pelanggaran, dari buku pegangan tersebut maka guru akan bisa memperoleh informasi mengenai pasal apa saja yang telah dilanggar dan jumlah poin untuk setiap pelanggaran, poin ini nanti akan diakumulasikan secara menyeluruh untuk mendapatkan sanksi yang sesuai dengan jumlah poin tersebut.

Buku tata tertib yang diberikan kepada setiap siswa ini merupakan bagian terpenting, karena dari buku inilah guru akan mengetahui pelanggaran beserta poin untuk menentukan sanksi yang akan diberikan. Buku ini tentu saja sangat rentan terjadi kerusakan seperti basah atau terbakar, resiko lainnya yaitu hilangnya buku tata tertib karena dipegang langsung oleh setiap siswa. Perekapan data pelanggaran juga sudah dilakukan oleh guru pada buku catatan yang dituliskan langsung oleh guru saat terjadi pelanggaran. Namun hal ini juga menjadi hambatan karena untuk melakukan pencarian data siswa yang melakukan pelanggaran akan menjadi tidak efektif, sebab harus membuka lembaran demi lembaran buku catatan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan aplikasi yang dapat membantu pengolahan data tata tertib di SMA YKPP. Aplikasi ini berbasis online dengan menggunakan website sebagai media akses oleh administrator. Administrator atau disebut admin ini merupakan salah seorang guru atau tata usaha yang ditunjuk untuk mengelola sistem. Admin akan memiliki hak akses berupa akun, admin dapat memproses pelanggaran yang dilakukan oleh siswa dengan memilih nama guru yang memproses pelanggaran, lalu memilih pelanggaran yang dilakukan siswa yang kemudian secara otomatis akan memunculkan poin pelanggaran, poin ini nantinya secara otomatis juga akan diakumulasikan untuk mendapatkan sanksi sesuai dengan poin. Penggunaan teknologi ini dipilih karena tidak memerlukan proses *installasi* ke setiap perangkat seperti *smartphone* atau komputer, cukup dengan mengakses website dan memasukan akun login maka bisa diakses setiap saat.

a. Tata Tertib

Tata tertib sekolah merupakan suatu peraturan yang dibuat oleh pihak sekolah yang berwenang dan diberlakukan bagi seluruh warga sekolah (Rahmawati & Arsana, 2014).

b. Poin

Sistem poin diharapkan dapat membentuk sikap siswa yang kurang disiplin menjadi disiplin, bertanggung jawab, bergaya hidup sehat, sadar akan hak dan kewajiban diri dan orang lain, patuh pada aturan-aturan sosial, santun dan menghargai orang lain. Perubahan sikap ini diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar dengan situasi yang kondusif dan nyaman diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (Solihuddin, 2013).

c. Aplikasi

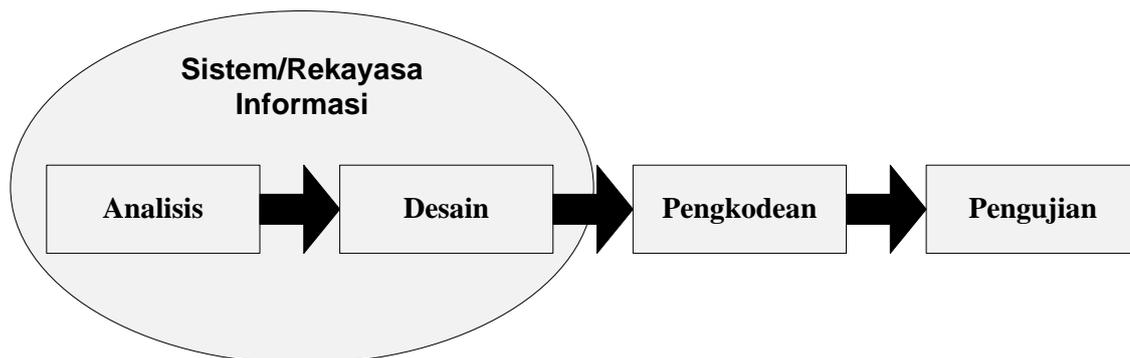
Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Abdurahman & Riswaya, 2014).

d. PHP

PHP (kepanjangannya, PHP Hypertext Preprocessor) itu bahasa pemrograman berbasis web. Jadi PHP itu adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web (website, blog atau aplikasi web). Php termasuk bahasa program yang hanya bisa berjalan di sisi server, atau sering disebut Side Server Language (Nugroho, 2014).

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam membangun sistem pada penelitian ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* air terjun (*waterfall*). Menurut (Dermawan & Hartini, 2017) Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun :



Gambar 1. Model *Waterfall*

1. Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan fungsional, agar dapat dipahami kebutuhan fungsional seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan. Tahap desain merupakan tahapan lanjut dari tahap analisis dimana dalam tahap ini disajikan desain desain dari aplikasi seperti desain data base yang akan diterapkan kedalam sistem yang akan dibuat.

3. Pembuatan Kode Program (Pengkodean)

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembangunan sistem tata tertib ini menggunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* ait terjun (*waterfall*). Dengan metode ini pengembang dan *user* dapat saling bekerja sama demi keberhasilan sebuah sistem. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa metode ini mempunyai empat tahapan, yaitu analisis, desain, pengkodean, dan pengujian.

3.1. Tahap Analisis

Kebutuhan Fungsional sebagai berikut :

a. Admin

- Admin membutuhkan Username dan Password untuk bisa Login.
- Menambahkan Admin, Untuk menambahkan data admin user membutuhkan Nama Admin, Username dan Password untuk di simpan ke database.
- Menambahkan Data guru, Untuk menambahkan data Guru user membutuhkan Nip, nama guru, jenis kelamin, Alamat, telepon, status, foto yang di ambil agar bisa di simpan ke database.
- Menambahkan Data siswa, Untuk menambahkan data siswa user membutuhkan nis, nama siswa, jenis kelamin, tempat lahir, tanggal lahir, alamat siswa, no telpon, foto, no telpon wali, nama wali, status agar bisa di simpan ke database.

- Menambahkan Data Aturan, Untuk menambahkan data aturan membutuhkan kode aturan, nama aturan, poin, agar bisa di simpan ke database
- Untuk mengisi tata tertib siswa, Admin harus login terlebih dahulu, dengan menggunakan Username Dan Password, setelah itu amdin akan masuk sistem kehalaman Tata Tertib, yang di dalam halaman tersebut terdapat menu masukan tambah pelanggaran untuk mengisi pelanggaran sesuai yang dilakukan siswa.
- Memberikan Informasi Pelanggaran, Saat admin menambahkan informasi pelanggaran maka akan tampil nama guru sebagai pemroses pelanggaran agar dapat di simpan ke database dan akan di ditampilkan kehalaman utama sistem tata tertib.

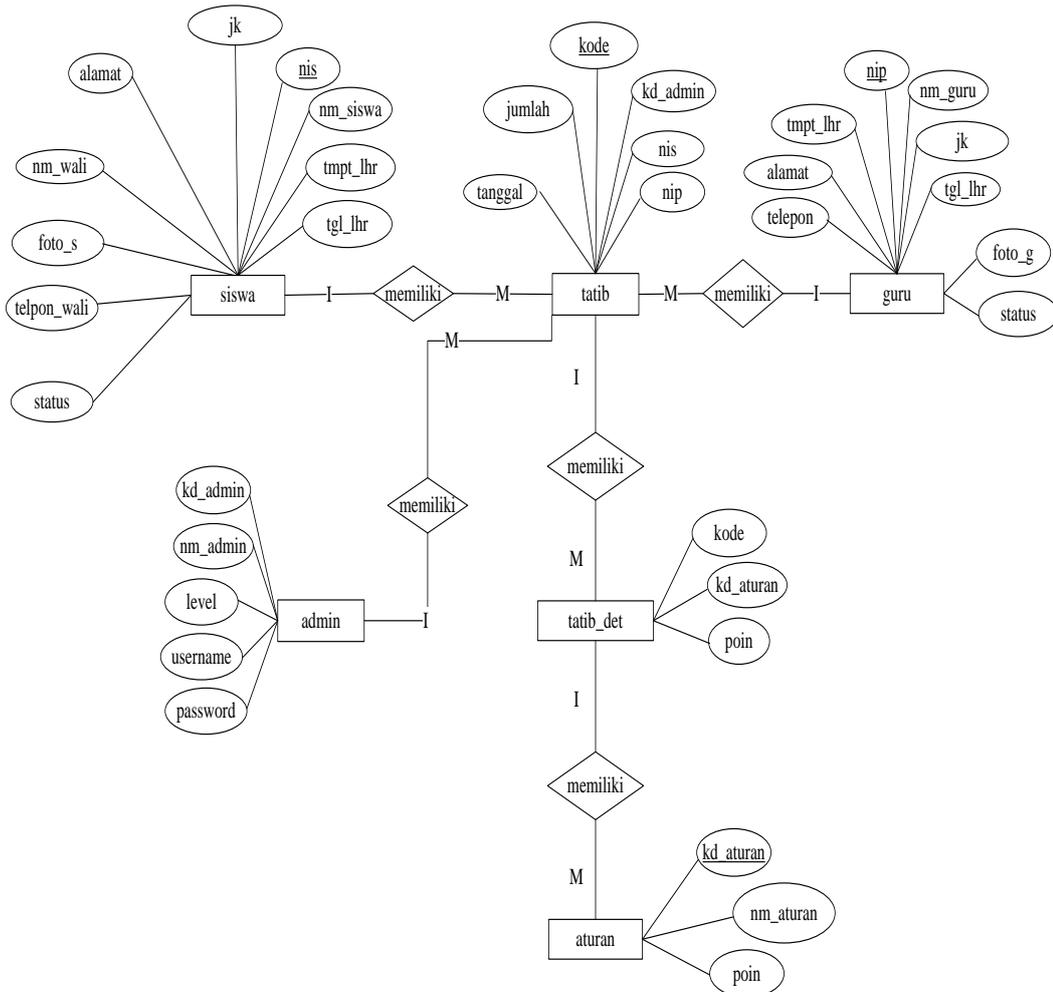
b. Kepala Sekolah

Untuk melihat informasi pelanggaran siswa, maka kepala sekolah harus melakukan login terlebih dahulu, dengan memasukan Username dan Password yang diperoleh dari Admin, setelah itu kepala sekolah akan masuk sistem kehalaman Tata Tertib, yang di dalam terdapat menu laporan pelanggaran untuk melihat pelaggaran siswa.

3.2. Tahap Desain

a. ERD

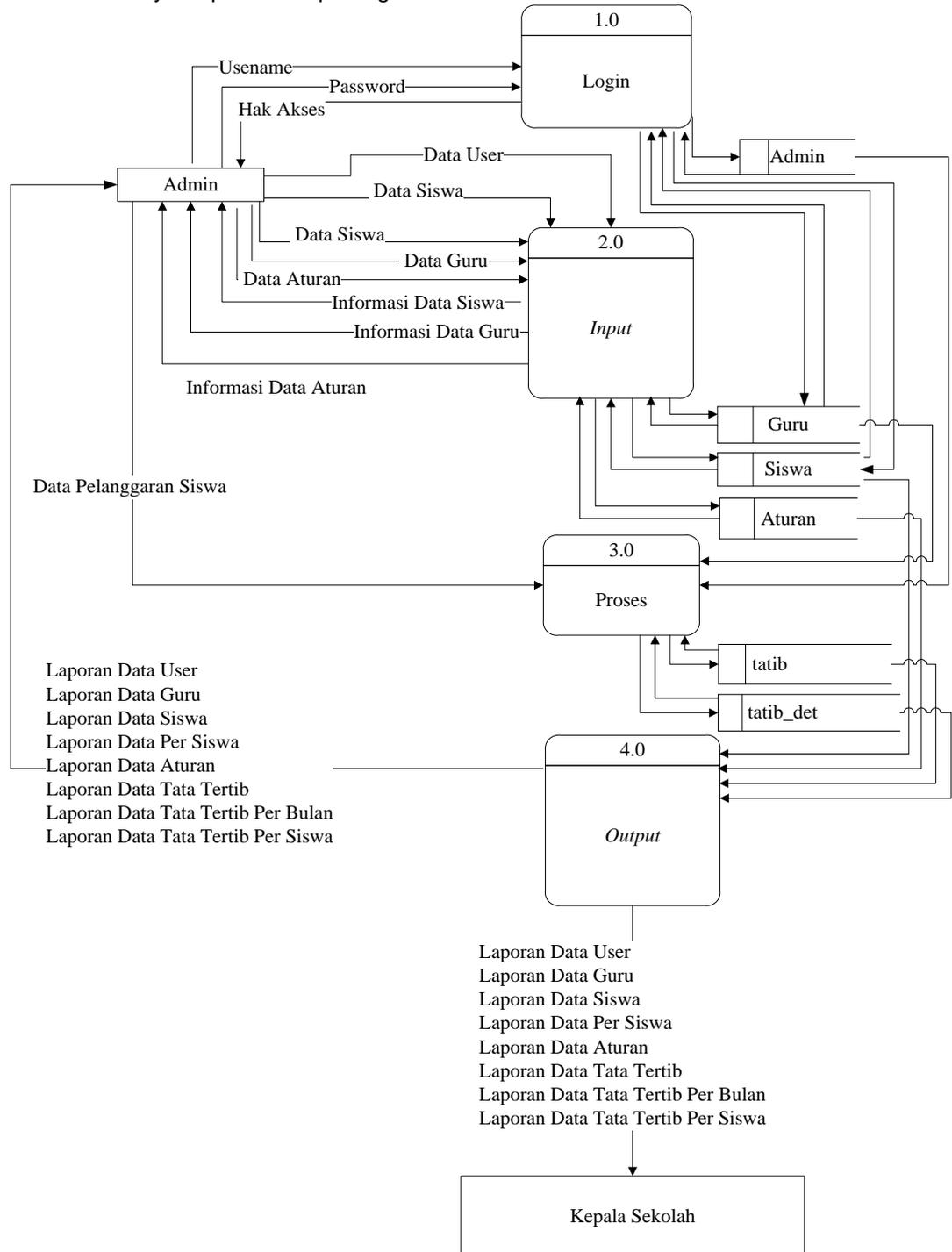
ERD merupakan pemodelan data konseptual dalam proses pengembangan basis data relasional (Romadhoni, Widiyaningtyas, & Pujiyanto, 2015). Rancangan ERD ini membantu dalam proses pembuatan database Aplikasi Tata Tertib. Adapun desainnya bisa dilihat pada gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Rancangan ERD

b. DFD

Diagram Aliran Data (Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran sistem secara logikal, gambar ini tidak tergantung pada perangkat keras, perangkat lunak, struktur data atau data organisasi file(Ismael, 2017). DFD ini berguna untuk melihat aliran data yang masuk dan keluar melalui tabel yang ada pada database aplikasi tata tertib. Adapun bentuk desainnya dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Rancangan DFD

3.3. Tahap Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan tahap pembuatan aplikasi sesuai hasil pada tahap desain atau perancangan. Pengkodean aplikasi tata tertib menggunakan PHP. Penggunaan PHP mempermudah pengimplementasian tahap perancangan menjadi aplikasi. Kemudahan dari penggunaan PHP yaitu: (1) Bersifat Client Server, (2) Tidak membutuhkan instalasi, dan (3) ketersediaan build-in library sehingga mempercepat proses implementasi.

Berdasarkan analisis kebutuhan, aplikasi tata tertib diharapkan dapat menampilkan pelanggaran tata tertib yang dilakukan siswa. Hasil implementasi pengkodean terdapat pada Gambar 6.

Laporan Data Tata Tertib

No	Kode Tatib	Kode Aturan	Nama Pelanggaran	NIS	Nama Siswa	Poin	Tanggal	Nip	Nama Guru
1	L0001	P012	Rok pendek diatas lutut	0002040577	Reka Apriany	2	2019-08-06	108012	Syamsiah Hanim Sitepu,SP,S.Pd
2	L0002	P011	Duduk ditempat parkir dalam jam belajar dan istirahat selama 5 menit	0999184550	Dhea Sela Ananda Herlambang	2	2019-08-06	108004	Drs. Muhammad Bahri
3	L0003	P002	Tanpa namalhama lain	0001727527	Tamara Shafira	2	2019-08-06	108013	Yessi Elfiza,S.Pd
4	L0004	P064	Berlencan disekolah/berbuat asusila	1010902090	Risma Febri Mayanti	50	2019-08-06	108013	Yessi Elfiza,S.Pd
5	L0005	P027	Memakai gelang, kalung, subang (pria)	0000869345	Ratih Widia Sari	5	2019-08-06	108013	Yessi Elfiza,S.Pd

Dumai, 05 Sep 2019
Kepala Sekolah,

SULISNUR, SE,AK
NIP : 2147483647



Gambar 4. Laporan Data Tata Tertib

Selain laporan data secara menyeluruh juga terdapat laporan data pelanggaran tata tertib per siswa

Laporan Tata Tertib Per Siswa

NIS :

No	Kode Tatib	Kode Aturan	Nama Pelanggaran	Poin	Tanggal	Nip	Nama Guru
1	L0003	P002	Tanpa nama/nama lain	2	06-08-2019	108013	Yessi Elfiza,S.Pd
Total Kum(Poin)				2			

Dumai, 05 Sep 2019
Kepala Sekolah,

SULISNUR, SEAk
NIP : 2147483647



Gambar 5. Laporan Data Tata Tertib Per Siswa

Untuk dapat menghasilkan laporan data pelanggaran maka admin harus menginputkan data pada tata tertib

TAMBAH PELANGGARAN TATIB

Kode :

Nis Siswa :

Nama Siswa :

Kode Aturan :

Nama Aturan :

Poin :

Nip Guru :

Nama Guru :

Gambar 6. Proses Penindakan Pelanggaran Tata Tertib

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian sistem dilapangan maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Aplikasi Tata Tertib ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan fungsional yang dibutuhkan oleh *user*.
- b. Laporan rekap data pelanggaran yang dilakukan siswa langsung dapat terlihat oleh guru tanpa membutuhkan waktu yang lama dan tanpa membuka buku tata tertib siswa lagi serta memudahkan kepala sekolah dalam mengambil keputusan sesuai aturan yang berlaku.

- c. Buku tata tertib untuk menulis setiap pelanggaran yang dilakukan oleh siswa tidak diperlukan lagi karena sudah digantikan dengan aplikasi tata tertib ini dan menghilangkan resiko rusaknya buku atau hilangnya buku ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H., & Riswaya, A. Ri. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. *Jurnal Computech & Bisnis*, 8(2), 61–69. <https://doi.org/ISSN: 2442-4943>
- Dermawan, J., & Hartini, S. (2017). IMPLEMENTASI MODEL WATERFALL PADA PENGEMBANGAN BERBASIS WEB PADA SEKOLAH DASAR AL-AZHAR SYIFA BUDI JATIBENING, 19(2).
- Ismael. (2017). Jurnal EdikInformatika SEMEN PADANG UNTUK DAERAH BENGKULU SELATAN DI Jurnal EdikInformatika. *Jurnal EdikInformatika*, 2(2), 147–156.
- Nugroho, B. (2014). *Dasar Pemograman Web PHP-MySQL dengan Dreamweaver (Studi Kasus: Sistem Penerimaan Siswa Baru [PSB] Online)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rahmawati, D. B., & Arsana, I. M. (2014). HUBUNGAN PELAKSANAAN TATA TERTIB SEKOLAH DENGAN PENDIDIKAN MORAL DI SMP NEGERI 11 SURABAYA Dwi Bintang Rahmawati I Made Arsana Abstrak, 1.
- Romadhoni, E. N. A., Widiyaningtyas, T., & Pujiyanto, U. (2015). Implementasi Model Waterfall Pada Pengembangan Sistem Informasi Alumni SMKN 1 Jenangan Ponorogo. *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia*, (November), 445–452.
- Solihuddin, M. (2013). Dampak Kebijakan Sekolah Tentang Poin Pelanggaran Tata Tertib Siswa Dalam Membentuk Perilaku Siswa Yang Berkarakter. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 1(2010), 62–70.
-